magazine

PlayerS

prendi subito la tua copia omaggio

focus
playstation showcase

games review
tales of arise
deathloop
wrc 10
life is strange true colors

funkomania
novità marvel

electronics
nintendo switch OLED

74 | ottobre

MARVEL
GUARDIANS OF THE GALAXY
DISPONIBILE
DAL 26 OTTOBRE 2021
16
www.pegi.info
© 2021 MARVEL Developed by Eidos Montréal. EIDOS MONTRÉAL and the EIDOS MONTRÉAL logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Limited. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd.
eidos montréal
SQUARE ENIX

PLAYERS

Pubblicazione informativa ongame network
n. 74 | ottobre 21
Stampa - Pomi Vicenza
GE Distribuzione srl
Zona industriale VIII strada 36/1
30030 Fossò - VE -
Tel. 041 4165843 - 041 466732
info@gedistribuzione.com
Coordinamento Bruno Capolupi
Progetto grafico Elena Martynenko

Hanno collaborato alla realizzazione
di questo numero:
Francesco Tarquini
Marco Inchingoli
Jacopo Filisetti
Alex Campanelli
Valerio Turrini
Marco Grande Arbitro
Federico Baglivo
Diego Pierantoni

Carissimi Players,
è il primo anno che non siamo qui a commentare il dualismo tra FIFA e PES tra alti, bassi e sorpassi. Peccato era sempre divertente farlo.
PES diventa definitivamente un "free to play" per tutte le piattaforme che sembra quasi una scelta obbligata per il divario che si era creato col rivale FIFA, i segnali erano già chiari fin dall'anno scorso, non c'è da urlare alla meraviglia ma pensare che una volta la faceva da padrone assoluto.
Ci stiamo godendo (purtroppo per i pochi ancora fortunati possessori di PS5) il nuovo FIFA con la tecnologia Hypermotion che avvicina il gioco ulteriormente alla realtà di gioco.
A proposito di hardware, sembra che all'arrivo della primavera le nuove console diventeranno di normale acquisto, quasi un anno e mezzo dopo l'uscita.
La stagione è ormai piena con tutti gli annunci già fatti, qualche spostamento di data sicuramente manca ancora ma ormai il panorama è chiaro.
Il primo trimestre del prossimo vedrà l'uscita due titoloni annunciati assieme a PS5: Horizon Forbidden West e Gran Turismo 7 che sembra voler rafforzare i rumors sulla disponibilità perlomeno di PS5. Sappiate che per entrambi questi titoli ci sarà un'offerta straordinaria dedicata ai nostri lettori.
Sony rincara la dose con altri annunci roboanti durante l'ultimo showcase a cui destiniamo il giusto risalto.
Da questo numero la rubrica funko mania comincia a dedicarsi a raccontare delle uscite in arrivo dove il franchise Marvel sembra farla da padrone in questi ultimi mesi dell'anno.
Insomma carne al fuoco ce n'è veramente tanta per fare una scorpacciata.
Buona lettura e alla prossima

EG

04 focus
playstation showcase

06 coming soon perla splendente diamante lucente

08 review
tales of arise

10 fut strategy arriva FUT 22: tutte le novità

12 review deathloop

14 funkomania
novità marvel in arrivo

16 coming soon forza horizon 5

17 inserto calendario uscite - poster del mese

21 retrogaming desert strike return to the gulf

23 electronics
nintendo switch OLED

24 review wrc 10

28 review
life is strange true colors

30 magic world
innistrad: caccia di mezzanotte

32 smartmania
oppo reno 6 pro 5G
tanta potenza

Playstation Showcase uno sguardo al futuro di Pl

Sony ci ha regalato una veduta sul futuro del videogaming, con particolare attenzione Playstation 5, che speriamo sarà presto reperibile per tutti gli appassionati visto che l prossimi anni è davvero tanta e a prima vista, sembra pure gustosa

La conferenza online si è aperta con una vera sorpresa, il remake di un RPG storico di Bioware, di diritto tra i migliori del genere, **Star Wars: Knights of the Old Republic** è pronto a tornare in veste rinnovata.
Non è ancora chiaro quanto andranno a fondo nel rinnovare il gioco i ragazzi di Aspyr, ma senza dubbio sanno che con questa serie e questo titolo in particolare è vietato sbagliare, visto che il gioco uscito nel 2003 è considerato dalla maggior parte dei fan il miglior gioco di Star Wars mai creato.
Non vediamo l'ora di avere maggiori informazioni su questa opera che sarà sicuramente accolta con grande entusiasmo e che, a detta del Playstation Blog ufficiale arriverà in esclusiva su PS5 al lancio, per poi approdare anche su PC.
A seguire abbiamo potuto vedere un trailer dedicato a **Project Eve**, un action RPG sviluppato da un team di quasi esordienti chiamato Shift Up (forse qualcuno di voi conosce il loro Destiny Child).
A prima vista il titolo sembra un ottimo miscuglio tra Bayonetta, Nier Automata e Devil May Cry, il che può solo che essere un bene visto che parliamo di tre titoli incredibilmente divertenti e adrenalinici. Il trailer ci ha inoltre mostrato un comparto tecnico davvero niente male e perciò se prima aveva la nostra curiosità, ora hanno la nostra attenzione. Purtroppo ancora nessuna data d'uscita per Project Eve, bisognerà aspettare.
Abbiamo poi visto un rapido trailer di **Tiny Tina's Wonderlands**, il nuovo colorato progetto di Gearbox che uscirà a marzo 2022, anch'esso molto promettente, così come **Forspoken**.
Quest'ultimo si è finalmente mostrato con meno timidezza, facendoci capire un minimo l'asset narrativo e ci ha lasciato letteralmente stupiti per il comparto visivo.
Vi invitiamo caldamente a dare un'occhiata al trailer, perché oltre a fare conoscenza con la nostra protagonista e iniziare a capire un minimo della storyline, rimarrete a bocca aperta per gli scorci, le fasi di combattimento e gli effetti particellari che il gioco ci offre.
L'uscita di Forspoken al momento è fissata per un generico "Primavera 2022", sicuramente ne sapremo di più in futuro.
Anche **Rainbow Six Extraction** timbra il cartellino dell'evento Sony, con un breve trailer che ci rinfresca la memoria e ci riconferma l'uscita per Gennaio 2022, da valutare se riuscirà a bissare il successo di Rainbow Six Siege nel tempo, ma sicuramente la svolta horror potrebbe rappresentare una ventata di aria fresca per la serie.
Altra bomba dello Showcase, anche stavolta totalmente inaspettato il ritorno di **Alan Wake**, un capolavoro di Remedy che approderà su PS5 e PS4 in versione rimasterizzata già dal prossimo 5 ottobre.
Breve aggiornamento per **GTA V** che arriverà su PS5 a marzo 2022, per poi passare subito a **Ghostwire: Tokyo**, l'interessante action a tema horror sviluppato da Tango Gameworks (The Evil Within), lo studio creato da quello Shinji Mikami creatore di Resident Evil e Dino Crisis per dirne giusto un paio.

aystation 5

alla nuova ammiraglia
a carne al fuoco nei

Ghostwire: Tokyo è molto interessante, inquietante ed epilettico al punto giusto, con un ottimo impatto visivo e a giudicare dal trailer anche un buon ritmo di gameplay. Anche per lui l'uscita è genericamente fissata per la primavera 2022.
Veloce carrellata di trailer con protagonisti **Marvel's Guardians of the Galaxy** di Eidos che uscirà il prossimo 26 ottobre e speriamo possa avere miglior fortuna di The Avengers.
Già disponibili invece Vampire The Masquerade: Bloodhunt un battle royale a tema vampiri free to play e Deathloop, di cui potete leggere la recensione in questo numero.
Le battute finali della conferenza ci confermano l'uscita su PS5 di Uncharted: Legacy of Theives, una raccolta dell'intera saga di Nathan Drake che arriverà sia su PS5 che su PC e tra gli atti finali della conferenza, è il turno di Insomniac Games che ci regala ben due perle durante questa conferenza.
La prima è l'annuncio con un breve teaser trailer di **Marvel's Wolverine**, gioco dedicato all'X-Men più famoso di sempre che arriverà in futuro (scordatevi una data di uscita) e di cui purtroppo sappiamo ben poco.
Qualche dettaglio in più invece ci viene dato nel trailer di **Spider-Man 2**, dove vediamo sia Peter Parker che Miles Morales combattere fianco a fianco tra le strade di New York.
Nel trailer vediamo una breve fase di combattimento e un finale che lascia poco all'immaginazione.
Con "Yes, WE will" chiude il trailer la voce inconfondibile di Venom che a questo punto abbiamo la conferma sarà il nuovo villain del gioco e come i fan dell'Uomo Ragno sanno bene, Venom porta con se tante altre meccaniche che non vediamo l'ora di provare tra cui ovviamente il famigerato costume nero.
Purtroppo l'attesa sarà lunga, Marvel's Spider-Man 2 arriverà in un momento imprecisato del 2023.
Prima dell'attesissimo gran finale, ci gustiamo il trailer di **Gran Turismo 7** che uscirà il 4 Marzo 2022 sia su Playstation 5 che su PS4. Nel video possiamo vedere come ormai la serie ha raggiunto il fotorealismo, sia nelle fasi di gameplay che nell'immancabile modalità foto, ancora più vasta e ricca di opzioni dove perdersi per ore.
Vediamo inoltre quella che sembra sarà la mappa-menù della modalità carriera, una conferma della volontà di tornare al passato per Polyphony e un enorme editor dedicato alla modifica delle auto, che ci permetterà grandi libertà sia sul lato meccanico che sul lato estetico, includendo anche un editor dedicato alle livree.
Il gran finale era ovviamente il più atteso, **God Of War Ragnarok**.
Il trailer ci ha mostrato un Kratos a pieni poteri, già provvisto sia delle Lame del Caos che dell'ascia Leviathan, un Atreus cresciuto e in cerca di risposte e tante, tante mazzate che ci hanno fatto salire l'hype a dismisura.
Torneranno anche i personaggi di Mimir (la testa), i due nani fabbri e oltre ai già visti Thor e Atreya, abbiamo un primo incontro con il "God of War" norreno, il gigante Tyr.
Su God of War Ragnarok abbiamo pochissimi dubbi e una gran voglia di giocarlo, ma che dovremo frenare un po' visto che ancora non abbiamo nessuna data d'uscita.

19 novembre

pokémon perla splendente diamante lucente

avventurati nella regione di Sinnoh

Le avventure di Pokémon Diamante Lucente e Pokémon Perla Splendente sono ambientate nella regione di Sinnoh. Immersa nella natura e sovrastata dall'imponente Monte Corona, Sinnoh è una regione ricca di miti che vengono tramandati di generazione in generazione.
Lungo il tuo cammino per diventare il campione della lega pokémon visiterai tanti luoghi diversi.
La storia originale è stata fedelmente riprodotta e la scala delle città e dei sentieri è stata preservata. Chi ha giocato a Pokémon Diamante e Pokémon Perla potrà tornare a visitare luoghi familiari e rivivere ancora una volta scene classiche. Chi invece si avventura a Sinnoh per la prima volta troverà tanti nuovi incontri e soprese.
Questi remake includono le funzioni e le comodità tipiche dei titoli moderni della serie Pokémon, oltre a scene di lotta Pokémon ravvicinate che portano il giocatore nel cuore dell'azione.
Divertiti nei Grandi Sotterranei
I Sotterranei di Pokémon Diamante e Pokémon Perla sono stati migliorati nei nuovi giochi e ora si chiamano Grandi Sotterranei. I Grandi Sotterranei costituiscono un vasto mondo labirintico che si sviluppa al di sotto dell'intera superficie della regione di Sinnoh.
Per accedere ai Grandi Sotterranei ti servirà l'Esplorokit, che riceverai nel corso della tua avventura.
Una volta lì, potrai partecipare a diverse attività, come ad esempio scavare in cerca di inestimabili tesori e di fossili di Pokémon, oppure creare una Base Segreta.
Inoltre, potrai visitare i Rifugi di Pokémon, degli spazi caratterizzati da ambienti molto diversi tra loro dove vivono un sacco di Pokémon.
I Rifugi di Pokémon possono avere conformazioni differenti, dalle lagune sotterranee ai paesaggi vulcanici, e ciascun tipo di ambiente ospita Pokémon diversi. Alcuni dei Pokémon che vivono nella regione di Sinnoh possono essere trovati solo nei Rifugi di Pokémon.
Conquista il pubblico per delle Super Gare-show di successo!
Le Super Gare-show sono degli spettacoli molto popolari che si tengono a Sinnoh in cui quattro partecipanti si esibiscono insieme al proprio Pokémon, unendo le forze per dimostrare le loro doti artistiche. Nel corso dello spettacolo, potrai sfoggiare il tuo outfit preferito mentre il tuo Pokémon danzerà: un'esperienza sicuramente molto diversa dalle solite lotte! Possono partecipare fino a quattro giocatori, perciò avrai l'occasione di impressionare gli amici con la tua performance migliore, e conquistare così il gradimento del pubblico.
Categorie delle Super Gare-show
Le Super Gare-show si suddividono in cinque categorie: Classe, Grazia, Bellezza, Grinta e Acume. All'interno di ciascuna categoria esistono quattro livelli: Livello Normale, Mega, Ultra e Master.
Valutazioni delle Super Gare-show
Le Super Gare-show vengono valutate in base a tre elementi: personalità, danza e mossa. A seconda delle valutazioni ricevute, si ottengono dei punti show.
Se la somma dei punti show dei quattro concorrenti raggiunge il numero richiesto, la Super Gara-show sarà considerata un successo.
Ottieni un Uovo di Manaphy
Ricevi un Uovo di Manaphy come bonus speciale acquistando Pokémon Diamante Lucente o Pokémon Perla Splendente entro una certa data.Per ottenerlo ti basterà accedere alla funzione Dono Segreto e selezionare l'opzione Tramite Internet nel gioco entro il 21 febbraio 2022. Mettilo in squadra e portalo in giro nel corso del tuo viaggio a Sinnoh: l'Uovo si schiuderà e otterrai Manaphy come compagno d'avventura.Per ricevere l'Uovo di Manaphy è necessaria una connessione Internet, ma non è necessaria un'iscrizione a Nintendo Switch Online (servizio a pagamento).

NINTENDO SWITCH

NINTENDO 4 GAMERS

DISPONIBILE DALL'8 OTTOBRE ACQUISTA SUBITO

NOVITÀ

OFFERTA SPECIALE

FINO AL 15 OTTOBRE

€49,99 A SOLI

€59,99 A SOLI

€49,99 A SOLI

offerte valide fino al 15 ottobre - salvo esaurimento scorte promozionali

Tales of arise

- 10 settembre
- PS5 PS4 XBOX
- JRPG
- Bandai Namco
- Bandai Namco

due mondi e torna una d

dopo un periodo di riposo lontano dalla scena videoludica torna una delle serie di giochi di ruolo giapponesi più amate e longeve del mondo dei videogiochi

Stiamo parlando, ovviamente, di Tales of, storica saga JRPG che ha superato il ragguardevole traguardo dei venticinque anni di attività.
Con oltre venti titoli a portfolio, la serie di Bandai Namco ha, sin dalla sua prima apparizione su Super Nintendo, proposto una formula di gioco alternativa, confezionata con cura e spesso basata sulla tematica del dualismo, alla quale sono aggiunti ulteriori elementi capaci di renderla appassionante e divertente, tra i quali annoveriamo un cast di personaggi di tutto rispetto, una componente fantasy-medievale, ma pur sempre riletta in chiave orientale, nonché un discreto utilizzo di temi magici, tanto cari al tipo di ambientazione in cui ogni gioco della serie si inserisce.
Non solo, anche il sistema di combattimento cerca di rappresentare un punto di diversità rispetto alla stragrande maggioranza della proposta attuale della tipologia di giochi in cui rientrano i titoli della serie Tales of.
Difatti, la serie sceglie di mettere l'accento sull'azione e le sinergie tra i personaggi del team, piuttosto che sul sistema a turni, più ragionato e, sotto certi punti di vista, anche compassato, per raggiungere un tipo di esperienza spettacolare, colorata ed appagante.
Tales of Arise, nuovo capitolo della serie di Bandai Namco, contiene tutti questi elementi, abilmente miscelati per rispondere agli elevati standard richiesti dai numerosi appassionati, fan della saga.
Così, come anticipato all'inizio di questa recensione, dopo un periodo di stop Bandai Namco torna con uno dei capitoli migliori della sua serie: siete pronti a tuffarvi nel mondo di Tales of Arise?

La storia di Tales of Arise è la storia della guerra tri-secolare tra due pianeti: Dahna e Rena.
La contrapposizione, il dualismo tra i due mondi, deriva dallo stato di avanzamento tecnologico in cui gli stessi si trovano: su Dahna il mondo è fermo ad una sorta di medioevo nel quale non trova molto spazio la tecnologia, cosa che invece non succede nell'altro pianeta.
Su Rena, infatti, l'avanzamento tecnologico ha fatto enormi balzi in avanti, tanto da convincere gli stessi Renani a muovere guerra nei confronti degli abitanti di Dahna, completamente sopraffatti in termini di superiorità tecnologica e militare.
Come avrete capito, l'attacco dura poco: Rena riesce a conquistare facilmente Dahna grazie al suo soverchiante esercito.

Iniziano così trecento anni di occupazione e schiavitù perpetrata dai Renani nei confronti del popolo di Dahna.

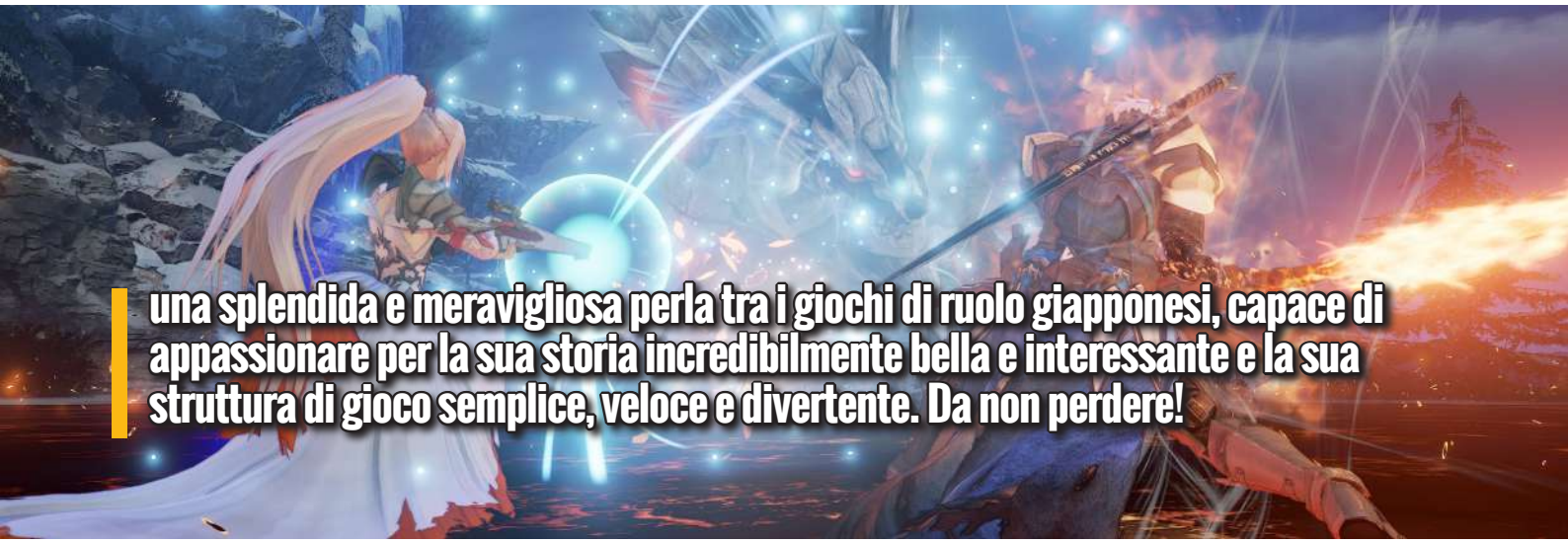
Tre secoli nei quali Rena ha suddiviso il pianeta conquistato in cinque diversi territori, ognuno governato da un Lord.
Lord dai quali, periodicamente, viene selezionato il sovrano di Rena tramite quello che viene definito come Crown Contest, una disfida in cui vince il Lord che riesce a far estrarre il maggior quantitativo di energia astrale, l'elemento magico estratto dalla popolazione di Dahna.
In questo quadro, facciamo la conoscenza di uno dei protagonisti di Tales of Arise: Alphen. Alphen è un Dahnano che ha perso la memoria, uno schiavo della regione di Calaglia, la cui peculiarità è quella di indossare una maschera di ferro a totale copertura del suo volto.
Egli non prova alcun dolore fisico, pertanto si frappone spesso tra le fruste dei Renani e i poveri Dahnani.

una guerra lunga tre secoli
elle saghe JRPG più amate

Se per molti questo potrebbe essere un punto a favore del personaggio, la realtà è che il contro bilanciamento è assai più rischioso.
Difatti, non riuscendo a percepire alcun tipo di dolore fisico, Alphen si è spesso trovato, nel suo periodo a Calaglia, ad un passo dalla morte.
Tutto cambia quando fa la conoscenza di un gruppo di dissidenti e dell'altro personaggio principale del gioco, Shionne, una Renana resa priogioniera dal suo stesso popolo. Shionne è una tipa molto pragmatica: il suo obiettivo è quello di rovesciare e sconfiggere ogni singolo Lord presente su Dahna.
Ma perché Shionne vuole far fuori gente del suo stesso popolo? E cos'è quella strana maledizione che l'affligge? Alphen potrà fidarsi di una Renana, anche se hanno gli stessi obiettivi? Per rispondere a queste, e molte altre, domande non vi resta che giocare a Tales of Arise.
Perché a prescindere dalla trama del gioco, di una qualità tale che saprà catturarvi in men che non si dica, Tales of Arise è anche e soprattutto un ottimo videogioco.
I sistemi di gioco del nuovo titolo di Bandai Namco riescono ad amalgamarsi al meglio, rendendo l'esperienza di gioco sempre molto interessante, varia e divertente.
La struttura è quella di un classico JRPG open world, e l'esperienza che ne deriva la possiamo suddividere in due grandi macro aree: esplorazione e combattimento.
Nelle fasi di esplorazione, il giocatore può girare liberamente per la porzione di mappa in cui si trova in quel momento e andare alla ricerca di Zeugle, animali feroci e mostruosi che potremo combattere, o di oggetti utili, tesori e, ancora, ingredienti che, se cucinati durante la fase di riposo, potranno assicurare al party un effetto bonus utile per le fasi di combattimento.

Alcune delle azioni eseguibili sono infatti possibili solo spendendo una certa quantità di punti: sarà quindi di fondamentale importanza, in alcuni frangenti, fermarsi per riposare e recuperarli, così da progredire nel gioco.

Altro elemento molto importante è il combattimento. Come già anticipato in precedenza, Tales of Arise è un concentrato di spettacolarità formato sia da un comparto tecnico e grafico da urlo, sia dal suo sistema di combattimento frenetico e spiccatamente action, basato sulle sinergie tra personaggi, capaci di attivare degli attacchi speciali, in coppia o da soli, dopo una serie positiva di attacchi portati ai nemici.



una splendida e meravigliosa perla tra i giochi di ruolo giapponesi, capace di appassionare per la sua storia incredibilmente bella e interessante e la sua struttura di gioco semplice, veloce e divertente. Da non perdere!

SERIES S

ACQUISTA A SOLI

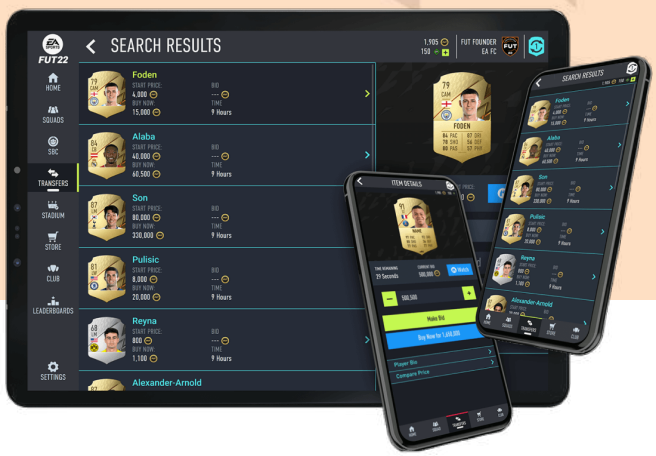
€ 179,99

PORTANDO LA TUA XBOX USATA

offerta valida fino al 30 novembre - salvo esaurimento scorte promozionali

arriva FUT 22: tutte le novità

con FIFA 22 già sugli scaffali e nelle vostre console, è arrivata anche la nuova versione di FIFA Ultimate Team, modalità che ogni anno, nonostante lacune e difetti, risulta sempre tra le più giocate.



Come più o meno ogni anno, EA Sports ha cercato in modo decisamente cerchiobottista di andare incontro alle lamentele dei giocatori, senza però sbilanciarsi troppo nelle innovazioni; l'esempio più fulgido è la funzione "Pacchetto Anteprima", che per un periodo limitato di tempo permette ai giocatori di scoprire cosa contiene il pacchetto che si sta per comprare, ma tale funzionalità non sarà disponibile per ogni tipo di pacchetto, ed è lecito immaginare che i pack più costosi e disponibili solo per pochi giorni saranno tra quelli impossibili da scrutare in anticipo. Per quanto riguarda le modalità interne a FUT, le nuove Division Rivals integrano, oltre alle classiche ricompense settimanali, anche un sistema di progressione stagionale, con criteri molto più chiari per promozioni e retrocessioni, mentre i top player di ogni parte del mondo verranno inseriti in una "Divisione Elite", che segue dinamiche differenti rispetto alle divisioni classiche. Novità anche per quanto riguarda la FUT Champions, vero bersaglio delle critiche degli utenti nelle scorse edizioni, che è stata divisa in due fasi: in qualsiasi giorno della settimana, i giocatori potranno disputare gare di playoff utili ad ottenere punti qualificazione per le Champions Finals, da disputare nel weekend, con barriere di ingresso più elastiche rispetto al passato e premi di elevata caratura anche per le posizioni più basse. Solamente 4, al momento, le nuove Icone rilasciate (tutte provenienti dal passato più o meno recente: Rooney, Van Persie, Cafu e Casillas), probabilmente per lasciar spazio alle nuovissime carte FUT Heroes.
Tali calciatori, provenienti da ogni epoca calcistica, si inseriscono esattamente a metà tra quelli standard e le Icone, in quanto essi sono provvisti di un campionato di appartenenza (solitamente quello nel quale si sono distinti maggiormente) ma non di una squadra, potendo combinarsi dunque con qualsiasi giocatore che militi nella loro stessa lega o con la stessa nazionalità.

Tra gli Heroes già annunciati da EA troviamo gli interisti Milito e Cordoba (già nel mirino di molti giocatori per il suo 86 in velocità), che insieme a Di Natale potranno andare a migliorare il vostro 11 di Serie A, i tedeschi Kohler, Ricken e Mario Gomez, leggende d'Oltremanica come Joe Cole e Robbie Keane e giocatori più difficili da abbinare ma estremamente intriganti, come il mitico portiere messicano Jorge Campos.

non ci resta che mettere mano al joystick e testare in prima persona il nuovo FUT 22, in attesa della nostra prima formazione della stagione!

Deathloop

- 14 settembre
- PS5
- Action FPS
- Arkane Studios
- Bethesda Softworks

Arkane torna in grande stile con una delle esclusive temporali più interessanti dell'ultimo periodo, basata sul tema dei loop temporali

Credo che Arkane sia una delle mie software house preferite e, ve lo assicuro, non sono tante quelle che seguo sempre con grande interesse e partecipazione.
La casa di sviluppo francese, avente sede a Lione e nata nel 1999, è stata capace di ritagliarsi uno spazio importante nel panorama del mercato videoludico grazie a dei prodotti di qualità totale, basati principalmente su quella che possiamo definire Player Agency - ovvero, la libertà, data dal gioco al giocatore, di vivere la sua avventura come meglio preferisce. D'altronde, non sarà un caso se, a parte i titoli sviluppati inizialmente, a cui ci aggiungo anche Bioshock 2, Arkane abbia iniziato a farsi conoscere maggiormente con un titolo come Dishonored.
Uscito nel lontano 2012, il titolo con protagonista l'affascinante Corvo Attano ha colpito tutto il pubblico per la sua incredibile profondità e per la grande varietà di approcci con cui poter portare a termine l'avventura e le varie missioni di cui essa è composta.
Una volta capita quale fosse la strada da seguire, i ragazzi di Arkane hanno pensato bene di proseguire in quel solco, quello delle esperienze open world in cui le mappe fungono un po' sia da playground, vale a dire un posto in cui mettere in moto la serie di meccaniche messe a disposizione dai vari giochi (e mi vengono in mente i poteri dell'Esterno, o quelli dati dai Mimic di Prey), sperimentandole per testarne limiti e potenzialità; sia da mappa "interconnessa", quasi a voler incentivare il giocatore a misurarsi con mondi di gioco coerenti, vivi e vividi, in cui immergersi completamente, e di cui iniziare a conoscerne i più piccoli segreti, così da aumentare il vantaggio tattico, di conoscenza del territorio, nei confronti dei nemici.
Per queste ragioni, consapevole di quanto importante e incredibile sia il lavoro di Arkane, quando venne presentato Deathloop per la prima volta sentii un incredibile moto di hype, con le aspettative che piano piano crescevano nei confronti di quel titolo così vicino allo stile Arkane ma, paradossalmente, anche abbastanza distante in termini di tematica affrontata.

Di fatti,Deathloop è un gioco che basa la sua narrativa sul tema del loop temporale - molto in voga nel mercato videoludico in questo ultimo periodo - e lo fa incredibilmente e dannatamente bene, coniugando il classico stile Arkane ad un prodotto che vi farà morire e rivivere più e più volte, e ancora, e ancora.

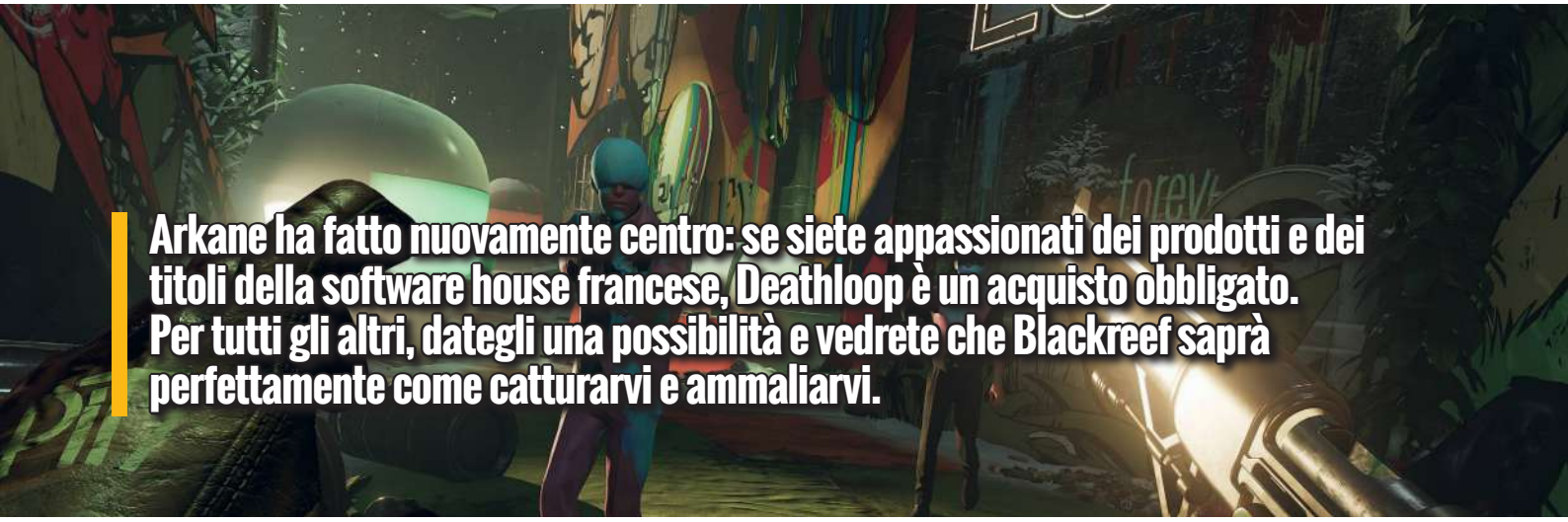
La storia di Deathloop parte in medias res. Ci svegliamo su una spiaggia all'alba. Non ricordiamo nulla di quello che è successo prima e non sappiamo chi siamo. Capiamo però abbastanza facilmente, sin da subito, che sappiamo perfettamente come difenderci.
Veniamo presto a conoscenza del fatto che ci chiamiamo Colt e che c'è questa Julianna, un'affascinante donna che tenta continuamente di ucciderci, che vuole preservare il Loop.
Ma cos'è il Loop? E come diavolo è possibile ritornare in vita dopo essere stati uccisi? Se tra voi c'è qualche appassionato dei giochi Arkane, saprà perfettamente

vita e morte a Blackreef

che per rispondere a questa domanda bisognerà impegnarsi nell'esplorazione, nell'ascolto attento delle conversazioni dei nostri nemici nel mondo di gioco o, anche, nella lettura della grande mole di documenti che costituiscono la narrativa del mondo di gioco di Deathloop.
Arkane, d'altro canto, ci ha abituati a eseguire questo tipo di ricerca, proprio perché l'esplorazione, e la conseguente mappatura del mondo di gioco, deve essere centrale nell'esperienza, sarà fondamentale andare alla ricerca delle risposte sparse nei vicoli, le strade, gli edifici o le spiagge di Blackreef.
Potrei stare ore a scrivere di quanto sia incredibile la trama che muove gli eventi di Blackreef, riempiendo di contenuto le avventure di Colt e Julianna, ma poi non riuscirei a parlare a sufficienza dell'incredibile sistema ludico che gli sviluppatori di Arkane hanno costruito per Deathloop. Perché anche se la struttura base ricorda molto da vicino un giusto mix delle strutture su cui sono basati Dishonored e Prey, in Deathloop abbiamo delle incredibili aggiunte che impreziosiscono l'esperienza. In primo luogo, il sistema di poteri, che se per quanto riguarda il loro funzionamento potrebbero ricordare da vicino quelli presenti in Dishonored, saranno altrettanto impegnativi da ottenere e da mantenere. Avete capito bene, d'altronde Deathloop si basa sui loop temporali: alcuni elementi che saranno stati ottenuti durante una run verranno tolti una volta morti o, ancora, se non riusciremo a sconfiggere i nostri otto obiettivi nell'arco temporale di una giornata. E dato che questa peculiarità è molto importante, gli sviluppatori hanno deciso di non permettere al giocatore di salvare il gioco arbitrariamente, spingendolo a sottostare alle regole del Loop temporale di Blackreef, le regole di Deathloop.

Però, niente paura, morire e perdere questi oggetti fa parte dell'esperienza che Arkane ha costruito per i propri giocatori.

E fidatevi se vi dico che questa esperienza è di assoluta qualità, contornata da un comparto grafico che urla Arkane da ogni pixel, da un multiplayer asincrono con cui potremo confrontarci verso la fine dell'avventura e una volta terminata la stessa andando, magari, a impersonare Julianna nella partita di un altro Colt online.



Arkane ha fatto nuovamente centro: se siete appassionati dei prodotti e dei titoli della software house francese, Deathloop è un acquisto obbligato. Per tutti gli altri, dategli una possibilità e vedrete che Blackreef saprà perfettamente come catturarvi e ammaliarvi.

novità marvel in arrivo

sono già più di 1.000 i funko pop prodotti su licenza marvel e molti altri ancora st dei collezionisti e di tutti gli appassionati

Dopo avervi spiegato la storia dei Funko pop nello scorso numero, vogliamo iniziare a parlarvi delle novità in uscita che costituiranno il filo conduttore d iquesta rubrica.
Non possiamo che iniziare a farlo dall'universo Marvel, sicuramente uno dei più diffusi e amati dai collezionisti
La prima nuova serie su cui ci concentreremo è quella di Marvel Eternals, ispirata al film in uscita nelle sale italiane il 3 novembre 2021.
La pellicola racconta i fatti accaduti dopo la fine di Avengers: End Game, dove una razza aliena immortale, gli "eterni" per l'appunto, si riunisce per proteggere l'umanità dalla malvagità dei "devianti".
Gli Eterni che hanno abitato in maniera segreta il nostro pianeta per più di 7000 anni, sono interpretati da un cast cinematografico di primo ordine.
Infatti tra gli attori troviamo: Angelina Jolie, Salma Hayek, Gemma Chan e Richard Madden.
I pop prodotti saranno quasi quindici, raffigurando quasi tutti i personaggi del film e arriveranno negli scaffali dei negozi tra

meno di un mese con versioni oversized e chase.
Ma le uscite Marvel dei prossimi mesi non finiscono qui.
Infatti in occasione del Festival of Fun Funko, una manifestazione tenutasi in estate, l'azienda ha presentato una nuova linea chiamata "Marvel Holiday Gingerbread" dove i super eroi diventano omini di pan di zenzero.
Tra i personaggi riprodotti troviamo tutti i principali protagonisti degli ultimi film Marvel ovvero Iron Man, Capitan America, Thor, Hulk, Thanos, Spiderman e altri ancora.
Non è di certo la prima volta che Funko e Marvel collaborano

tanno per arrivare per la gioia

per delle edizioni "natalizie".
Già negli scorsi anni erano uscite diverse edizioni limitate a tema "holiday", ricorderete sicuramente Thanos e Spiderman con il pigiamino natalizio o Groot addobbato da albero di Natale.
Non possiamo dimenticarci però anche del calendario dell'avvento Marvel, dove dal primo al 24 dicembre potevamo aprire una casella al giorno e trovare il nostro simpatico mini Funko da collezionare.
Credo che per tutti gli appassionati Marvel, sia stato un gran bel regalo.

BEST SELLERS TOP 10

i più venduti del mese di settembre

1°
Naruto - 935
Minato Namikaze

2°
NBA - 54
Michael Jordan

3°
Bloodborne - 622
The Hunter
(Special Edition)

4°
Naruto - 932
Naruto Six Path
Sage (Glow)

5°
Marvel: Avengers
Endgame - 573
Captain America
w/Broken Shield &
Mjolnir

6°
The Witcher III - 149
Geralt

7°
Nba - 90
Lebron James
(Alternate)

8°
Queen - 184
Freddie Mercury
King

9°
La Casa di Carta - 741
Tokyo

10°
Rock:
Guns N' Roses - 51
Slash

9 novembre

forza horizon 5

esplora vivaci paesaggi open world del Messico in continua evoluzione

Parti per spedizioni spettacolari nei paesaggi del Messico, in un mondo aperto vivace e in continua evoluzione, alla guida di centinaia di auto fra le più belle del pianeta.

Un mondo aperto molto vario

Esplora un mondo di grande bellezza e contrasti suggestivi. Scopri deserti brulicanti di vita, giungle lussureggianti, città storiche, rovine nascoste, spiagge incontaminate, vasti canyon e un imponente vulcano ricoperto di neve.

Un mondo aperto avventuroso

Addentrati in un'intensa campagna con centinaia di sfide che ti coinvolgeranno e ricompenseranno nelle attività che ami. Incontra nuovi personaggi e scegli le conclusioni delle loro missioni nella modalità Storia di Horizon.

Un mondo aperto in evoluzione

Affronta condizioni climatiche impressionanti, come tempeste di sabbia e intense tempeste tropicali. Le stagioni dinamiche cambiano il mondo unico del Messico ogni settimana. Visitalo spesso per scoprire nuovi eventi, sfide, oggetti collezionabili e premi e per esplorare nuove aree.

Mondo aperto sociale

Forma una squadra con altri giocatori e cimentatevi nella modalità Arcade: una serie continua di sfide esagerate, divertenti e ricche di azione attendono te e i tuoi amici, senza menu, schermate di caricamento o lobby.

Crea la tua esperienza con il nuovo set di strumenti di gioco EventLab, che include acrobazie, sfide e corse personalizzate e nuove modalità di gioco. Personalizza le tue auto in molti modi, come non era mai avvenuto prima. Utilizza la funzionalità Gift Drops per condividere le tue creazioni.Il gioco si presenta nella stessa formula dei predecessori: sarà possibile guidare svariati modelli di vetture in una mappa contenente 11 diversi biomi (1,5 volte più grande di quella di Forza Horizon 4).

Le stagioni saranno nuovamente presenti ma le condizioni meteo non saranno uniformi in tutta la mappa, bensì differenziato o limitato in base alle aree (ad esempio d'inverno vi sarà la neve solo sulle montagne più alte) e durante l'estate saran presenti anche le tempeste di sabbia.

Le vetture potranno contare su nuove personalizzazioni estetiche e di performance e inoltre per la prima volta nella serie sarà possibile alzare/abbassare la capote delle auto cabrio. A grande richiesta dei fan, inoltre, saran presenti più strade di montagna rispetto ai precedenti capitoli e l'autostrada più lunga mai apparsa in un gioco della serie.

Un nuovo sistema di intelligenza artificiale, chiamato Forza LINC, è in grado di analizzare lo storico dei comportamenti del giocatore e di consigliargli azioni, sfide e carovane multiplayer in base ai suoi gusti. Il comparto online è stato arricchito da una nuova modalità perpetua, Horizon Arcade, che prevede lo svolgimento di circa 150 minigiochi online da completare con le persone nella stessa zona della mappa (simile al precedente #ForzaThon Live in Forza Horizon 4).

La modalità Super7 presente in Forza Horizon 4 è ora stata potenziata e rinominata EventLabs e permette ai giocatori di modificare molti più elementi strutturali e di gioco.

Forza Horizon 5 sfrutta il motore grafico ForzaTech riprogettato per PC e per le nuove console Xbox Series X/S in modo da garantire una risoluzione 4K a 60 fps su Series X e 1080p a 60 fps su Series S[5] mantenendo un livello di visibilità "chilometrico", come affermato dal direttore creativo Mike Brown. Su Xbox One, invece, il motore grafico rimane il medesimo utilizzato per Forza Horizon 4 e garantisce 1080p a 30 fps (4K a 30fps su Xbox One X). L'intero mondo di gioco è stato disegnato grazie all'utilizzo della fotogrammetria. Gli sviluppatori inoltre confermano che sarà presente una modalità performance a 4K@60fps su Series X e 1080p@60fps su Series S, sebbene perda alcuni dettagli grafici per favorire il frame-rate. Migliorie sono state apportate al sistema d'illuminazione e alla modalità ForzaVista, la quale supporterà anche il ray tracing sulle nuove console. Inoltre il team di svliuppo ha reso noto che per riprodurre il cielo messicano nel modo più realistico possibile sono state impiegate diverse fotocamere 12K HDR con le quali sono state scattate fotografie per ogni ora del giorno e della notte.

PLAYERS
calendario uscite

phoenix point behemoth edition
01 — PS4 - XBOX — strategia

chernobylite
01 — PS4 - XBOX — survival

blaze e le mega macchine piloti di axle city
01 — PS4 - XBOX - NSW — racing

nickelodeon all star brawl
05 — PS5 - PS4 - XBOX - NSW — platform

01 — PS4 - XBOX - NSW — platform

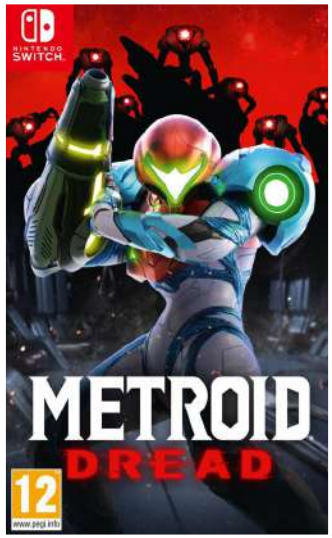
05 — PS5 - PS4 - XBOX - NSW — platform

Xuan Yuan Sword 7
12 — PS4 - XBOX — action

01 — PS4 - XONE - NSW — sportivo

06 — PS5 - PS4 - XBOX — action

01 — PS5 - XBX — sportivo



08 — NINTENDO SWITCH — action

disciples: liberation
21 — PS5 - PS4 - XBOX — rpg

PLAYERS

12 PS5 - PS4 - XBOX
survival

22 PS5 - PS4 - XBOX
action

29 NINTENDO SWITCH
casual

the riftbreaker

14 PS5 - PS4 - XBOX
action

crysis remastered trilogy

15 PS4 - XBOX
action

a plague tale: innocence

19 PS5 - XBX
action

26 PS5 - PS4 - XBOX
action

my universe: puppies & kittens

28 NSW
casual

15 PS5 - PS4 - XBOX
action

la mia amica peppa pig

22 PS4 - NSW
adventure

iron harvest 1920+ complete edition

26 PS5 - XBX
strategia

i puffi: missione vilfoglia

26 PS5 - PS4 - NSW
platform

pjmasks: eroi della notte

29 PS4 - NSW
3D action

the caligula effect 2

22 PS4 - NSW
action rpg

the dark pictures anthology - triple pack

22 PS4 - XBONE
action

28 PS5 - PS4 - XBOX
action

nerf: legends

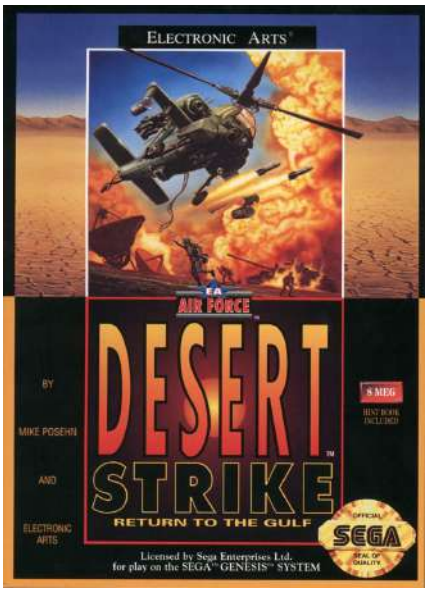
29 PS4 -PS5 - XBOX- NSW
sparatutto

ottobre

1992

Desert strike Return to the Gulf

la guerra del golfo a bordo di un apache



Sega Mega Drive
Sparatutto
Electronic Arts
Electronic Arts

Per onorare la prossima uscita del nuovo Battlefield 2042 il mese prossimo (speriamo proprio visti i rumors) , abbiamo deciso di dedicare il retrogaming di questo numero ad un gioco che riprendesse la tematica militare e dove la guerra fosse l'elemento principe.
Dopo un lungo brainstormig un nome che rispondeva ai nostri requisiti è stato Desert Strike: Return to the Gulf.
Sviluppato nel 1992 da un Electronic Arts ai tempi d'oro, il titolo è approdato dapprima su Mega Drive (la versione a cui facciamo riferimento), ma anche su Master System, Super Nintendo, Amiga e versioni portatili per Game Boy, Game Gear e Game Boy Advance.
In Desert Strike i giocatori vengono coinvolti in un conflitto palesemente ispirato alla Guerra del Golfo, con l'obiettivo di fermare un folle dittatore mediorientale nei panni di un pilota degli Stati Uniti.
A bordo di un elicottero Apache AH-64 saremo incaricati di svolgere una serie di missioni con obiettivi sempre diversi e che richiedono approcci differenti con un forte focus verso la strategia.
Desert Strike infatti differisce dai soliti sparatutto perché mette in gioco elementi strategici che invitano il giocatore a riflettere prima di agire onde evitare una sconfitta prematura.
Lo sviluppatore, Mike Posehn, è riuscito inoltre ad introdurre livelli a scorrimento non lineari dove scovare armi e installazioni nemiche da distruggere a suon di razzi, missili e colpi di mitragliatore, salvare ostaggi o catturare soldati nemici.
Mentre gironzoliamo per la mappa dovremo anche fare attenzione ai barili di carburante e alle casse di munizioni sparse per la mappa così da rimpinguare queste due essenziali risorse.
Interessante anche la scelta di inserire diversi copilota che potranno assisterci, ognuno con differenti livelli di abilità.
Le mappe di gioco sono tutte aperte e strutturate in più direzioni con una visuale isometrica con la telecamera puntata sempre verso l'esterno della cabina di pilotaggio dell'elicottero.
Il gioco inoltre simulava perfettamente il movimento di un reale elicottero grazie allo sviluppo di un particolare sistema di telecamere.
Il fatto curioso è che Posehn prima di Desert Strike non aveva mai avuto esperienze in sviluppo di videogiochi eppure il suo titolo è stato accolto all'epoca molto bene da critica e pubblico diventando in poco tempo un best seller sempre in cima alle classifiche.
Il gioco è stato tuttavia vittima anche di alcune controversie per via della sua uscita troppo vicina alla fine della Guerra del Golfo vista dai più come una scelta di cattivo gusto.
In definitiva Desert Strike è senz'altro uno sparatutto che esce fuori dagli schemi con elementi freschi per il genere di appartenenza, un realismo senza precedenti per un gioco degli anni '90 e mappe vaste con obiettivi sempre diversi di livello in livello.
Si tratta quindi di una piccola gemma per tutti gli amanti degli sparatutto o dei giochi di guerra in generale, e per questo ve lo consigliamo caldamente.

HOT WHEELS UNLEASHED™
PURE RACING FUN!
ACQUISTA ORA
3
www.pegi.info
PROVISIONAL
PS5 | PS4
XBOX SERIES X|S
XBOX ONE
NINTENDO SWITCH
PC
#HOTWHEELSUNLEASHED | HOTWHEELSUNLEASHED.COM
HOT WHEELS UNLEASHED™ © 2021. Published and Developed by Milestone S.r.l. All rights reserved. HOT WHEELS™ and associated trademarks and trade dress are owned by, and used under license from, Mattel. ©2021 Mattel. All manufacturers, accessory suppliers, names, tracks, sponsors, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. Nintendo Switch is a trademark of Nintendo. All other trademarks are properties of their respective owners.
MILESTONE

Nintendo Switch OLED

in vendita da questo mese con uno schermo rinnovato e un nuovo design

Nintendo Switch OLED non è pensata per sostituire il modello Switch originale, piuttosto rappresenta una terza scelta per i consumatori. L'azienda ha rilasciato questa dichiarazione: "Prevediamo di offrire tutti e tre i modelli e, al momento, non prevediamo alcuna cessazione. Vogliamo offrire ai consumatori una scelta. E ognuno dei tre modelli offre funzionalità distinte".
Il dettaglio più importante della nuova Nintendo Switch OLED è senz'altro lo schermo OLED da 7". Oltre a una nuova tecnologia, rispetto alla Nintendo Switch standard è anche uno schermo più grande.
Come sappiamo, gli schermi e i TV OLED offrono neri più profondi e un contrasto maggiore. Sono ritenuti in genere schermi di migliore qualità, anche se in certi specifici contesti i pannelli LCD (i QLED in particolare) sono ancora preferibili.
Per una console portatile, comunque, uno schermo OLED è senza dubbio una fantastica notizia. Insieme alle dimensioni maggiori, sarà un supporto fantastico per giocare a Breath of The Wild 2, quando uscirà. O a un altro dei migliori giochi per Nintendo Switch, se è per quello.
Abbiamo poi un sistema audio migliorato, ma non sembra che Switch OLED supporti Dolby Atmos o altre tecnologie avanzate. Sembra che ci siano semplicemente degli altoparlanti migliori.
Il supporto è più grande, simile in qualche modo a quello di un Microsoft Surface. Giocare con con la console poggiata su un tavolo dovrebbe risultare in un'esperienza più piacevole.
Altra novità è la porta LAN, per poter sfruttare la rete cablata invece del solo Wi-Fi. Un'ottima notizia per chi ha la possibilità di usare il cavo, oppure per chi ha una rete Wi-Fi affollata e/o con basse prestazioni. Scaricare i giochi e poi giocarci è più affidabile con il cavo, e questo vale soprattutto per i giochi in multiplayer.
Aumenta anche la memoria, che passa da 32GB a 64GB, sulla Switch OLED. Una novità di cui siamo molto grati, naturalmente. Ma se non dovesse bastare si può sempre ricorrere a una scheda microSD.
Anche il dock di Nintendo Switch è stato riprogettato, con un nuovo design oltre alla porta LAN. Le linee sono più arrotondate e ci sono nuovi colori. Il nuovo dock, inoltre, si potrà comprare separatamente e usare con la Switch classica, il che può essere utile in molte occasioni.
No, niente 4K. Ci saremmo tutti aspettati di vedere la massima risoluzione, ma probabilmente è una novità che arriverà con la Switch 2/Switch Pro. D'altra parte questa Nintendo Switch OLED ha lo stesso processore Nvidia Tegra, che non sarebbe in grado di gestire i giochi in 4K. Una scelta sensata, dunque, ma è anche una ragione in meno per cambiare una Nintendo Switch con il modello nuovo. Significa anche che non serviranno aggiornamenti software e che tutti i giochi saranno pienamente compatibili da subito, visto che in sostanza la console è la stessa.
Creare una console nuova con risoluzione 4K avrebbe significato sviluppare nuovo hardware e rivedere sistema operativo e API. E anche includere gli sviluppatori. Impossibile fare tutto questo senza aumentare il prezzo.
Diverse testate hanno potuto già provare la nuova Nintendo Switch OLED e, in generale, sono tutti concordi nell'affermare che il display OLED è una novità alquanto gradita, sebbene non si tratti di un acquisto imprescindibile per chi possiede già una Switch.
L'editor di IGN Tom Marks ha apprezzato l'aggiornamento del display, paragonandolo all'upgrade del vecchio Game Boy Advance SP. Anche il nuovo supporto per tenere la console sul tavolo è stata apprezzata da Marks.
L'editor e producer di GameSpot apprezza la qualità dell'OLED, anche se la grafica non è comunque rivoluzionaria.
L'Executive Director di The Verge Dieter Bohn ritiene che valga la pena acquistare una Switch OLED solo se è la prima Switch per l'utente. In caso contrario, per chi ha già una console ibrida, la spesa non viene giustificata dato che, fondamentalmente, le funzionalità e le prestazioni in game sono identiche.

WRC 10

- 2 settembre
- PS5-PS4-XBOX
- racing
- KT racing
- Big Ben Interactive

il campionato di WRC non è sicuramente in cima alle classifiche di preferenza dal pubblico, negli ultimi anni ha subito un calo evidente di popolarità, legato all'abbandono dei volti noti della disciplina come Sebastien Loeb e Ken Block

Il calo di popolarità è dovuto anche al crearsi di discipline analoghe e più votate all'intrattenimento, come la Gymkhana e altre esibizioni che hanno fatto la fortuna proprio dello statunitense Ken Block, ma che hanno sottratto parecchi appassionati al World Rally Championship.
Lo scarso interesse dei tifosi rispetto al passato ha portato anche a un lento abbandono della disciplina da parte dei costruttori storici come Volkswagen e Subaru, lasciando il campionato ai 4 team reduci (Toyota, Ford e 2 team Hyundai). Insomma l'appeal non è dei migliori, ma ciò non vuol dire che la licenza della WRC sia da buttare anzi, il team francese KT Racing negli ultimi anni ne ha fatto il suo cavallo di battaglia, riuscendo nel tempo a riportare a buon livello una serie che negli anni aveva subito sotto lo strapotere di DIRT Rally e altri giochi analoghi di Codemasters, ma che soprattutto con gli ultimi due capitoli si è saputa imporre, proponendo un gioco completo, ricco di contenuti ed accessibile a tutti.

In WRC 10 la formula del precedente capitolo è stata ulteriormente ampliata e perfezionata, mantenendo i passi avanti fatti col nono capitolo e ampliandone l'offerta, grazie ad una nuova modalità che farà impazzire i fan di vecchia data del rally.

Infatti, KT Racing ha saputo sfruttare al meglio la ricorrenza dei 50 anni della WRC, includendo in WRC 10 una nuova modalità chiamata 50° Anniversario.
In questa modalità avremo la possibilità di ripercorrere delle tappe storiche della WRC, come il primo storico Rally dell'Acropoli a bordo della leggendaria Alpine Renault A110 oppure ripercorrere le gesta del "Drago" Sandro Munari, a bordo della mitica Lancia Stratos nel Rally di Sanremo. La modalità 50° Anniversario seppur risulti abbastanza corta nella quantità degli eventi, risulta appagante ed impegnativa al punto giusto, portando il giocatore a diversi tentativi prima di perfezionare il suo stile di guida e procedere con le sfide, risultando quindi una modalità da affrontare una volta acquisita un po' di dimestichezza con il sistema di guida piuttosto che un semplice tutorial.
Ad aiutarci nell'apprendimento in WRC 10 è ovviamente la mastodontica modalità carriera, che ritorna in questo nuovo capitolo in tutto il suo splendore, ancora più ricca di contenuti e comprensiva dal punto di vista manageriale.
Nella modalità carriera dovremo infatti partire da zero con un nostro team, iniziando dalle categorie minori per arrivare a scalare le classifiche, fino ad arrivare nel campionato maggiore della WRC oppure affrontare direttamente la massima serie se siamo ansiosi di arrivare dritti al punto.
Se non avete particolare dimestichezza con le gare su sterrato vi consigliamo di fare il percorso più lungo, la curva di apprendimento sarà decisamente più appagante e completa nel tempo, a patto di dedicare parecchie ore in più al gioco.
Una volta entrati nel menù della carriera ci troveremo un po' spaesati dalla mole di opzioni a nostra disposizione, ma non vi preoccupate dopo pochi minuti di esplorazione saprete perfettamente come affrontare la vostra carriera nel mondo del Rally.
La nostra scuderia avrà bisogno di un team di meccanici, meteorologi e ingegneri, che ci permetteranno di migliorare la nostra auto e renderci più competitivi, a

r 50° Anniversario WRC 10 esenta in forma smagliante

patto di avere i fondi necessari per pagarli e di reclutare le persone giuste, che ci forniranno particolari bonus durante gli eventi.
Sarà molto importante gestire la squadra in quanto soprattutto nel lato meccanico, gli eventi di rally difficilmente finiscono senza graffi.

Molto interessante e amplia è la gestione della R&S che si sviluppa con un albero della abilità variegato e ricco di opzioni, che ci permetterà di ricevere bonus passivi e di acquisire nuove possibilità per il nostro team, come il già citato meteorologo o il fisioterapista, che ci renderanno la vita decisamente più semplice.

Rimane purtroppo un po' di confusione sul lato della messa a punto, che come per il predecessore anche in WRC 10 rimane un menù per appassionati visto che non esiste un vero e proprio tutorial dedicato alla messa a punto del veicolo nelle varie situazioni, ma solamente delle semplici didascalie e anche abbastanza blande. Anche la gestione del calendario è ben fatta ed estremamente intuitiva, con la possibilità di scegliere liberamente il tipo di allenamento o evento speciale da affrontare ogni settimana. Inoltre abbiamo apprezzato molto l'integrazione della modalità 50° Anniversario nel calendario di eventi della carriera, così da non lasciare questa modalità speciale come una semplice serie di eventi a se stanti, ma integrarla perfettamente in quella che è la modalità principale del gioco.
Dal punto di vista del sistema di guida chi ha provato il precedente capitolo sa cosa aspettarsi, WRC 10 in questo è praticamente identico al predecessore, il che non è un male anzi, l'impianto ludico della serie è ormai ben definito e perfettamente funzionante. Aspettatevi quindi un sistema di guida misto tra simulazione e arcade, con una gestione della fisica impegnativa e realistica, pur mantenendo una risposta ai controlli abbastanza semplice e adatta sia ai giocatori controller, che a quelli forniti di volante e pedaliera. Ovviamente il massimo dell'esperienza di gioco la si trova con un volante, ancora meglio se Fanatec che è anche il partner ufficiale di WRC 10, ma comunque il gioco è perfettamente godibile e divertente anche a bordo di un semplice controller.
Lato tecnico WRC 10 riprende il motore di gioco del precedente capitolo ed è a tutti gli effetti un titolo cross gen perciò non aspettatevi grossi salti in avanti anzi, se messe a paragone le versioni old-gen di WRC 10 e WRC 9 sono praticamente identiche, mentre su next-gen la differenza la fanno il ray tracing e una generale qualità superiore delle texture e degli effetti.
WRC 10 è un ottimo titolo, sicuramente dedicato ai fan del rally, ma allo stesso tempo adatto a tutti i tipi di giocatore, dal casual al pilota videoludico più accanito.

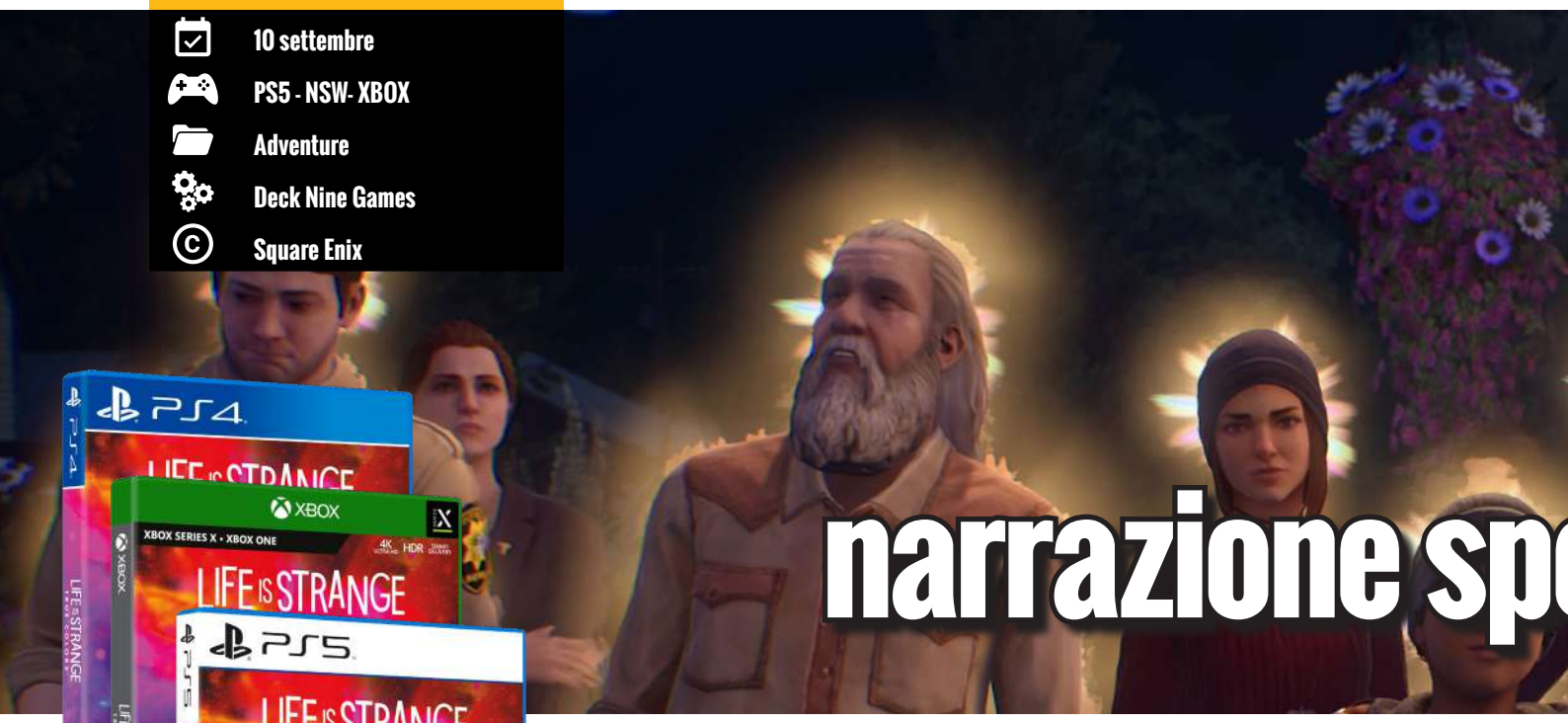
KT Racing ha fatto un ottimo lavoro negli anni e WRC 10 è il culmine della loro esperienza con la WRC, un buon arrivederci alla serie, che dal 2023 passerà in mano a Codemasters, ma per ora ci siamo, WRC 10 è il gioco di rally che stavate aspettando.

prenota subito

POP!
ACADEMIA

Life is strange true colors

- 10 settembre
- PS5 - NSW- XBOX
- Adventure
- Deck Nine Games
- Square Enix



narrazione sp

sulla serie Life is Strange ci sarebbe da fare un lungo discorso introduttivo dato che la natura del gioco, lo rende davvero difficile e complesso da recensire, non potendo scendere nel dettaglio della narrazione per evitare gli spoiler che andrebbero a rovinare totalmente l'esperienza di gioco

Life is Strange è in tutto e per tutto un'avventura grafica, un'evoluzione dei cari vecchi punta e clicca, dove la base del gioco è la narrazione e non il gameplay quindi mettetevi comodi e preparate i fazzoletti, perché Life is Strange: True Colors è un "gioco" emozionante come mai prima d'ora nella serie e senza remore possiamo dire che nonostante sia uno spin-off e non un capitolo "principale" della saga, è il primo a restituirci le sensazioni del primo capitolo.
La buona riuscita di Life is Strange: True Colors non era scontata anzi, innanzitutto non è sviluppato da Dontnod ma dallo studio Deck Nine già responsabile del prequel Before the Storm e inoltre, è passato un po' inosservato a livello di marketing, lasciando presagire magari un capitolo minore della serie.
Invece non solo ci troviamo di fronte a un Life is Strange completo già al lancio in tutti i suoi capitoli, ma Life is Strange: True Colors riesce nell'intento di ritrovare le atmosfere del primo capitolo sia sul lato della scrittura matura e ricca sotto ogni punto di vista, ma anche nella scelta della colonna sonora, nella fotografia e nella recitazione, elementi fondamentali nella valutazione di un gioco che alla fine è più un "film interattivo" che altro.

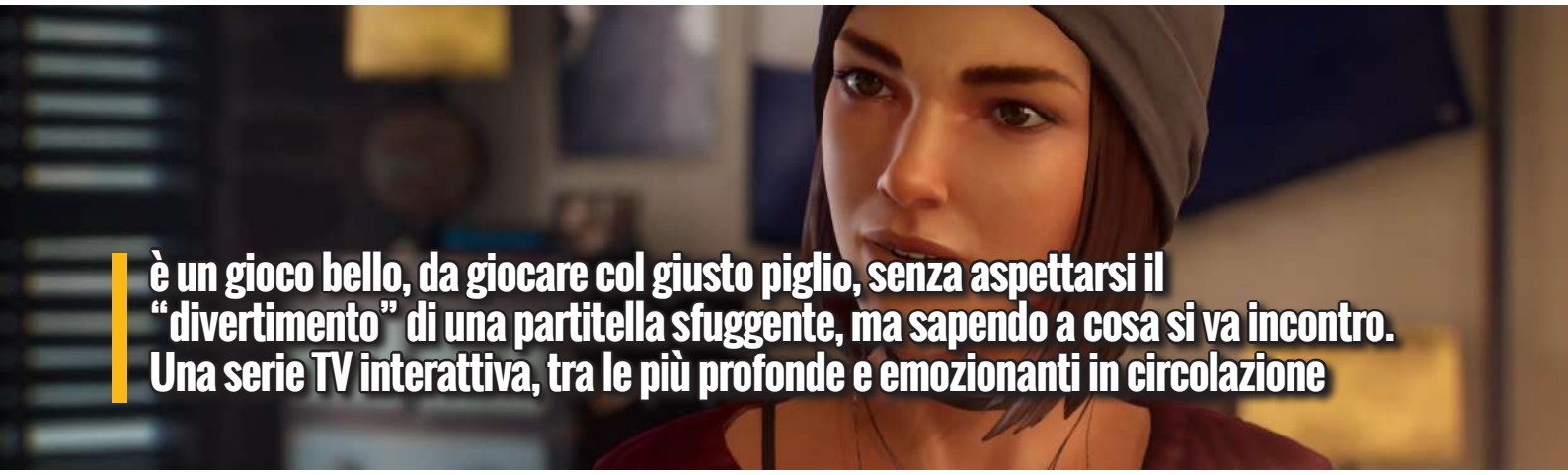
Il gameplay di Life is Strange: True Colors riprende la formula creata con il primo capitolo senza stravolgerne i dettami della serie e vista la natura del gioco è normale che sia così, visto che il gameplay è un semplice veicolo per narrare gli eventi.

Life is Strange: True Colors è un'avventura grafica interattiva, con una città esplorabile liberamente, ma dove alla fine le uniche interazioni riguardano i dialoghi e l'utilizzo dei nostri poteri, quindi non aspettatevi fasi di gameplay profonde e impegnative, la narrazione è al centro ed è giusto che sia così.
Parlando dei poteri, la nostra protagonista Alex Chen è dotata di un potente e allo stesso tempo inquietante potere, la possibilità di percepire le emozioni altrui e poter assimilarle liberando così una persona dal peso di un trauma, ma subendone noi tutte le conseguenze psicologiche.
Questo incredibile potere ha reso la vita di Alex complicata fin dall'infanzia visto che inevitabilmente il peso delle emozioni altrui ha sempre condizionato la vita della piccola Alex, che ha trovato un punto di riferimento in suo fratello Gabe, che la inviterà a raggiungerlo nella pacifica Haven Springs, una cittadine dove poter ricominciare daccapo la propria vita.
Purtroppo il flebile equilibrio raggiunto da Alex a Haven Springs verrà nuovamente stravolto da un tragico evento che non spoileriamo, ma che sarà il fattore scatenante della trama di Life is Strange: True Colors.
Essendo le emozioni al centro della narrativa, Alex si troverà di fronte a scelte mai così difficili da compiere, che come di consueto andranno ad intaccare direttamente la narrazione degli eventi e contribuiranno alla costruzione del personaggio di Alex.
Ci saranno poi degli eventi Nova e cioè delle emozioni talmente forti capaci di catapultarci in una dimensione parallela all'interno dell'emozione stessa, portando-

ci a scoprire il fattore scatenante di questa particolare emozione, il trauma che potremo scegliere di assorbire, trasformandoci però in una vera bomba emotivamente instabile vista la potenza dell'emozione assorbita.
Questi eventi sono giustamente sporadici e sfruttati egregiamente come punti di svolta nella narrazione, momenti in cui la nostra scelta indirizzerà fortemente la narrazione in direzioni opposte. In generale, la qualità narrativa di Life is Strange: True Colors non è mai banale e anzi, risulta essere sempre profonda e seria nei temi trattati, riuscendo a parlare di tematiche complesse come il lutto e la perdita di persone care, descrivendo degli eventi sempre molto plausibili e reali, dove ci sarà piuttosto facile immedesimarci. E' questa la vera vittoria di Life is Strange: True Colors, riuscire a immedesimare il videogiocatore negli eventi trattati parlando di vita reale, di eventi che inevitabilmente ci sono capitati o capiteranno, di emozioni che plausibilmente troviamo anche in noi stessi ed è perciò ancora più difficile trovarsi a "giocare" con le emozioni altrui, le stesse che in fondo sono anche le nostre.

Le scelte sono difficili da prendere sia perché delineano in maniera netta gli eventi e la personalità di Alex, sia perché spesso ci troveremo personalmente coinvolti.

Gli sviluppatori sul lato narrativo hanno fatto un qualcosa di straordinario, hanno sfondato la quarta parete videoludica, avvicinando ulteriormente il gioco ad un emozionante film, il tutto corredato da un comparto tecnico mai così all'avanguardia, arricchito dalla performance capture che restituisce una recitazione da Oscar. Lo stile grafico è come di consueto leggermente cartoonesco, ma le espressioni facciali e le animazioni sono di qualità cinematografica grazie appunto alla performance capture che permette di trasmettere un livello di recitazione finora inedito nella serie. In molte situazioni non servono dialoghi per trasmettere un concetto, basta uno sguardo, una smorfia o anche solo l'espressione del viso per farci capire i sentimenti di un personaggio e questa cura è stata dedicata non solo ai personaggi principali, ma anche ai secondari o agli NPC che ci troveremo a "sondare" con i nostri poteri. In Life is Strange: True Colors è stato fatto un lavoro eccezionale anche dal punto di vista della regia e della fotografia, che ci regala degli scorci spettacolari su Haven Springs, veicolati da un ottimo sistema di illuminazione, da una palette di colori satura e brillante e finalmente, da una colonna sonora degna di Life is Strange, sullo stesso livello se non un gradino più in alto rispetto al capitolo originale.



è un gioco bello, da giocare col giusto piglio, senza aspettarsi il "divertimento" di una partitella sfuggente, ma sapendo a cosa si va incontro. Una serie TV interattiva, tra le più profonde e emozionanti in circolazione

Innistrad: Caccia di Mezzanotte questa volta i protagonisti sono che la caccia notturna abbia ini

il 24 settembre 2021 è stata rilasciata l'ottantanovesima espansione di Magic: il nome è chiaro, propone un'avventura mozzafiato su Innistrad, il piano dallo stile horror popolato da non morti e creature sovrannaturali

Composta da 277 carte, vediamo il ritorno di abilità classiche come: "Flashback", "Indaga", "Trasforma" e una nuova dicitura per le meccaniche "Diurno" e "Notturno". Non mancano interessanti nuove proposte, un esempio sono: "Disturbare" (che permette di giocare le creature trasformate dal cimitero), "Congrega" (abilità innescata che si attiva se sono presenti tre creature dalla forza differente, gli effetti sono variabili) e "Decomposto" (un'abilità di malus che rende le pedine fragili e sacrificabili, ma nell'espansione vengono create in abbondanza).
Sul piano della storyline, vediamo che il piano di Innistrad si sta riprendendo dalla corruzione di Emrakul. I mannari del piano sembrano maledetti da una notte che non conosce fine... Se non tornerà l'alba, sarà la fine del piano stesso! Tocca ai Guardiani indagare sulla questione...
Ma arriviamo al cuore dell'espansione: all'analisi delle carte più potenti dell'espansione!
Tra le comuni sono presenti molte carte valide. Oltre alle classiche ristampe sempre-verdi come "Costrizione" e "Restituire alla Natura", abbiamo inedite interessanti: "Veterano Lunarca // Fantasma Luminoso" (una nuova creatura per gli archetipi "Life"), "Capitano della Squadra di Ricerca" (buona creatura da pescaggio per il Pauper), "Squar-

e
i lupi mannari...
zio!

cio della Guardia Lunare" (in draft è l'equivalente di "Fulmine"), "Sguardo Soprannaturale" e "Considerare" (ottimi peschino dell'edizione).
Tra le non comuni c'è l'imbarazzo della scelta. Oltre al classico "Scopritore di Segreti // Insetto Aberrante", che porterà l'omonimo archetipo anche in Pioneer e nell'Historic, vediamo altre carte del calibro di: "Celebrazione del Tramonto" (ottima per riprendersi in caso di svantaggio), "Stretta Infermale" (ottimo removal nero), "Rinascita della Driade" (buona magia per recuperare pezzi da combo), "Chiave di Selenargento" (buon tutore di motori di mana), "Infusione Arcana" (buona magia per acquisire carte negli "Izzet") e "Fuoco Sacro" (buon removal da Standard).
Anche le rare non scherzano mica!
Tra le migliori, vediamo: "Ago Spinale" (ristampa interessante, che tornerà utile per bloccare le carte più potenti di Standard), "Assenza Fatidica" (un potente removal bianco che tornerà decisamente utile in competitivo), "Triscaidecafilia" (nuova carta da condizione vittoria che sembra facile da utilizzare), "Campione dei Defunti" (eccezionale nei "Tribal Zombie", dona un vantaggio pazzesco nel deck), "Geist del Salice" (eccezionale creatura anti-cimitero, da giocare in combo con "Melma Mangiacarogne"), "Rem Karolus, Sterminatore Intrepido" (ottima leggendaria aggressiva, permette anche di proteggere le altre creature e infligge danni aggiuntivi), "Dennick, Apprendista Devoto // Dennick, Apparizione Devota" (ottima leggendaria da disturbo, blocca i cimiteri e genera pedine indizi) e il ciclo delle "Hunt Land" (cinque terre delle dei colori alleati che entrano in STAPpate nel gioco avanzato).
Concludendo con le rare mitiche, tra le migliori, vediamo: "Angelo Incrollabile // Esecutrice Angelica" (ottima evasiva, tornerà molto utile nei "Control" da competitivo), "Salvatrice di Sigarda" (ottima creatura da reanimator, tornerà utile negli archetipi "Blink"), "Lier, Discepolo degli Annegati" (pazzesca per proteggersi, tornerà molto utile nei "Control"), "Il Massacro del Gancio da Carne" (ottimo removal per i "Mono Black Control", stermina gli "Aggro"), "Sigarda, Campionessa della Luce" (perfetta per proteggere gli umani del formato), "Wrenn e Sette" (ottimo planeswalker per gli archetipi "Ramp" e "Loam"), "Teferi, Che Rallenta il Tramonto" (perfetto per controllare negli archetipi "Walks") e "Arlinn, la Speranza del Branco // Arlinn, la Furia della Luna" (planeswalker perfetto per gli archetipi "Werewolf" e "Aggro").
"Innistrad: Caccia di Mezzanotte" sta davvero piacendo molto alla community di gioco! Oltre a possedere ottime carte per il gioco competitivo, tanto da generare potenti archetipi, l'esperienza in draft è decisamente divertente ed equilibrata. Le nuove meccaniche di gioco sono molto interessanti, forse "Diurno" e "Notturno" è stato riepilogato in maniera troppo sbrigativa, ma nulla di preoccupante.

vi consigliamo vivamente di recuperare questa espansione e non è finita qui! A novembre verrà rilasciata l'espansione "Innistrad: Promessa Cremisi": la seconda parte di questo macro-ciclo che completerà tutto. Ci sarà da divertirci!

Oppo Reno 6 Pro 5G tanta potenza

Ad un anno di distanza dall'ultimo lancio della serie Reno in Italia (la quarta) OPPO torna sul mercato con Reno 6 Pro uno smartphone che torna un po' ad essere quello per cui era stato pensato in origine: un top di gamma più accessibile.

OPPO Reno6 5G e Reno6 Pro 5G sono la novità del periodo autunnale-natalizio firmate OPPO. L'azienda cinese negli ultimi mesi sta registrando un forte incremento di vendite e di visibilità nel nostro paese: basti pensare che secondo gli ultimi dati diffusi a inizio anno ha registrato un milione di smartphone venduti in Italia. E per la stagione autunno-inverno ha deciso di puntare tantissimo sull'intelligenza artificiale. I due smartphone, presentati all'interno della Fondazione Luis Vuitton di Parigi, si distinguono per l'innovativo comparto fotografico e una finitura OPPO Glow in grado di regalare ai consumatori colori unici e differenti.

Caratteristiche principali

OPPO Reno6 Pro 5G è alimentato dalla piattaforma Qualcomm SnapDragon 870 5G: si tratta di uno smartphone di alto livello, molto veloce, in grado di far girare in maniera fluida e senza rallentamenti tutti i software.

A livello di memoria troviamo 12 gigabyte di ram espandibili e 256 gigabyte di spazio di archiviazione non espandibile. La batteria da 4.500 mAh si comporta bene ed è in grado di fornire energia in media per due giorni pieni.

Come sempre molto performante, così come OPPO ci ha abituato ormai da diversi anni, la tecnologia SuperVOOC 2.0 per la ricarica della batteria: con il cavo e l'adattatore da 65W incluso è possibile caricare lo smartphone da completamente scarico al 100% in circa 35 minuti; tra l'altro in 15 minuti si arriva esattamente al 50%.

Molto buono, infine, lo schermo, anche sotto la luce diretta del sole: si tratta di un display AMOLED da 6,5 pollici con frequenza di aggiornamento a 90Hz e certificato HDR 10+.

Caratteristiche fotografiche

OPPO Reno6 Pro 5G, lo scrivevamo nella nostra introduzione, punta moltissimo sulle funzionalità fotografiche.

A bordo troviamo una fotocamera quadrupla da 50 megapixel costituita da un sensore principale Sony IMX766 con algoritmo di aggregazione dei pixel che realizza scatti in altissima definizione fino a 108 megapixel, un teleobiettivo da 13 megapixel, una lente ultra-grandangolare da 16 megapixel e una macro-camera, tutti coadiuvati da un sensore della temperatura del colore.

La selfie-camera presente sullo schermo, invece, è da 32 megapixel. Una delle novità principali è la funzionalità di video-ritratto sperimentata già su tanti altri smartphone a livello fotografico, ma fino ad ora mai provato a livello video.

Grazie a un'elaborazione in tempo reale, infatti, la funzione Bokeh Flare Portrait Video è in grado di tenere il soggetto inquadrato in primo piano perfettamente illuminato mentre tutto intorno lo sfondo diventa sfocato.

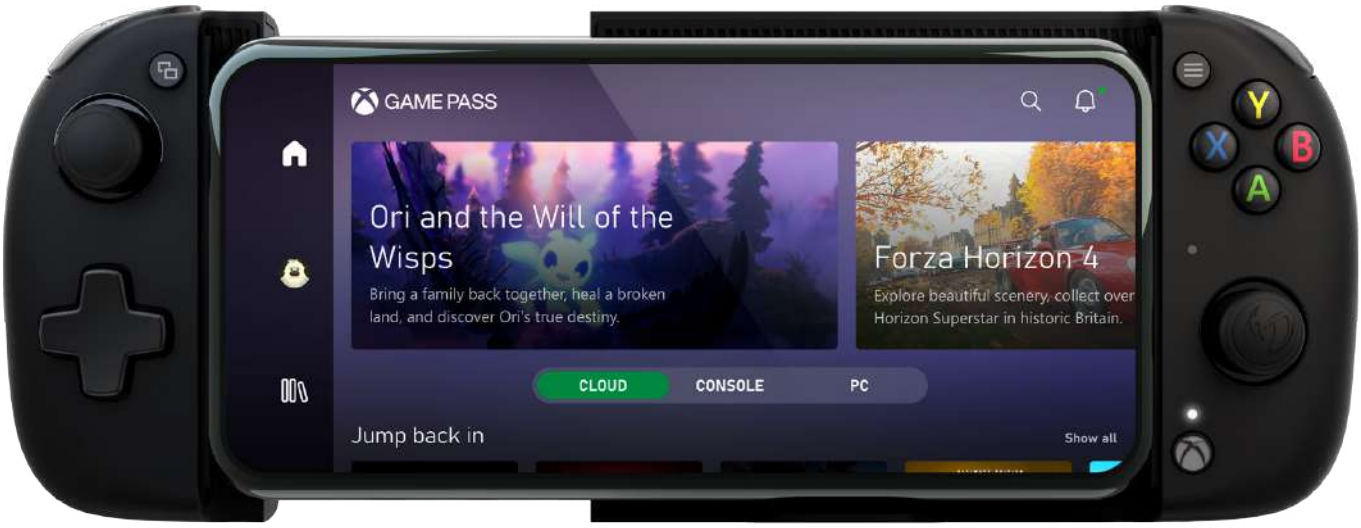
E questo risultato si ottiene anche grazie, spiegano da OPPO, a un dataset di oltre 10 milioni di ritratti analizzati. Tra le altre funzionalità premium c'è *(continua)*

GAME PASS ULTIMATE

nacon

DESIGNED FOR XBOX

MG-X

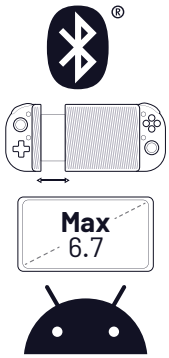


TRASFORMA IL TUO SMARTPHONE IN UNA CONSOLE PORTATILE

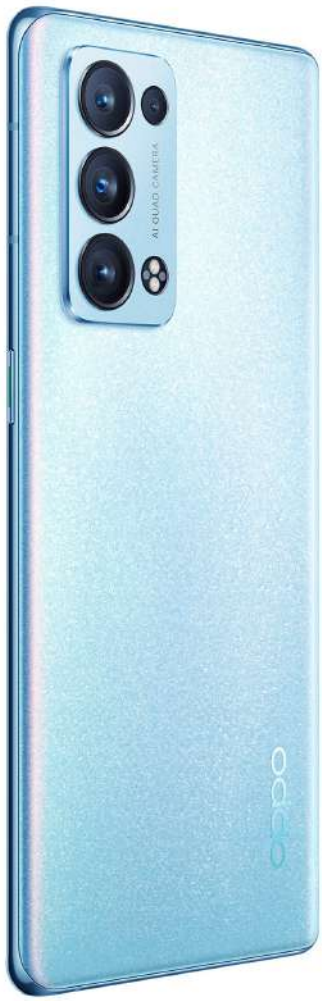
Controller per smartphone Android™ progettato per Xbox Game Pass Ultimate™* e i giochi su Android™

- Presa confortevole con grip testurizzato
- Batteria ricaricabile, 20 h di autonomia
- Cavo di ricarica USB-C (80 cm) incluso
- Connessione wireless allo smartphone (Bluetooth® 4.2+BLE)
- Compatibilità universale fino a 6.7 pollici
- Sistema Android 6 e versioni successive

* Compatibile con alcuni giochi del Google Play Store / Offerta Xbox Game Pass Ultimate non inclusa



PROSSIMAMENTE IN NEGOZIO



(segue) AI Highlight Video, in grado di rilevare automaticamente la luce ambientale e di ottimizzare i video - e la Ultra Steady Video che assicura una buona stabilizzazione.
Si tratta di due funzionalità molto semplici da utilizzare e che offrono risultati molto interessanti e certamente innovativi.
Decisamente buone le foto, sia a livello di colore che si contrasto, peccato che le foto ultra-zoomate (abbiamo fatto diverse prove a Matera, ad esempio) in diversi casi non siano risultate soddisfacenti.

Altre caratteristiche interessanti

Molto interessante la finitura posteriore chiamata OPPO Glow e ispirata, ci spiegano, al fenomeno naturale della cristallizzazione della neve, in grado di regalare giochi di luce sia sotto al sole che di sera, con un'illuminazione artificiale.
Questa particolare finitura sfrutta un milione di cristalli prismatici grazie a una tecnica di lavorazione del vetro che prevede quasi 50 passaggi e ha richiesto oltre un anno di ottimizzazione.
Il device è molto leggero (188 grammi), si maneggia con facilità, in tasca non disturba nonostante lo schermo dalle dimensioni generose e, grazie alla cover morbida trasparente inclusa nella confezione, rimane ben saldo nelle nostre mani.
Buono e pieno di personalizzazioni il sistema operativo Color OS 11.3 basato su Android 11. Tra le opzioni più interessanti la possibilità di aumentare la RAM grazie a una tecnologia di OPPO che converte una parte dello spazio di archiviazione in memoria RAM: in particolare si può scegliere di espandere la memoria di 3, 5 o 7 giga aggiuntivi.
Infine, migliorato il software con cui fare gli screenshot, che ora possono essere di qualsiasi forma e possono essere inviati direttamente a Google Lens per una ricerca o una traduzione istantanea.

Reno6

Insieme al Reno6 Pro è stato presentato anche il fratello minore, il Reno6 5G: si tratta di uno smartphone più economico con uno schermo di poco più piccolo (6,4 pollici) che però mantiene molte caratteristiche del Pro.
A bordo ha una tripla fotocamera da 64 megapixel, un display AMOLED, la ricarica rapida, il supporto all'intelligenza artificiale mentre il processore è il 5G MediaTek Dimensity 900. Viene venduto con taglio di memoria da 8 gigabyte di Ram e 128 di spazio di archiviazione.
Reno4 Pro, presentato lo scorso anno, ci aveva soddisfatto a pieno e dobbiamo ammettere che anche con la versione 6 Pro OPPO ha fatto un ottimo lavoro.
Lo smartphone si comporta molto bene in molteplici tipologie di utilizzo, sia in ambito intrattenimento che in ambito lavorativo.
Peccato per le funzionalità di zoom non sempre convincenti e per la memoria esterna che non è possibile espandere con una schedina aggiuntiva.
OPPO Reno6 Pro 5G è disponibile in due colorazioni (Arctic Blue e Lunar Grey) a un prezzo di listino di 799,99 euro. Il Reno6 costa un po' di meno: 499,99 euro nelle colorazioni Arctic Blue e Stellar Black.

CARATTERISTICHE TECNICHE
SoC:
Qualcomm Snapdragon 870 a 3,2 GHz
Display:
OLED da 6,55" 2400x1080, refresh rate 90Hz, HDR10+, Corning Gorilla Glass 5
Memoria:
12GB RAM LPDDR4x a 2133 MHz (4 x 16 bit) / 256GB su UFS 3.1
Fotocamera anteriore:
32MP, f/2,4
Fotocamere posteriori:
50MP Sony IMX766, f/1,8, 1/1,56", OIS+EIS
16MP grandangolare, f/2,2, EIS
13MP tele, f/2,4 zoom ottico 5x
2MP macro, f/2,4
Sensore impronte digitali:
integrato nel display
SIM:
2x SIM
Resistenza:
IPx4
Connettività:
5G (SA/NSA), WiFi 6 (802.11ax), Bluetooth 5.2, NFC, USB-C, GPS, Beidou, Glonass, Galileo
Batteria:
4.500mAh, ricarica veloce 65W - NO ricarica wireless
Dimensioni e peso:
160,8 x 72,5 x7,99 mm // peso di 188g
Sistema operativo:
Android 11 con interfaccia utente ColorOS 11.3

THRUSTMASTER®

T150 FORCE FEEDBACK

POWER OF SILENCE

28 CM DIAMETER
11 INCHES DIAMTER

270° - 1080°
ROTATION ANGLE

FORCE FEEDBACK
REACTIVE

UNIQUE BELT-PULLEY SYSTEM
SMOOTH DRIVING

PS4™ / PC
MULTI-PLATFORM

©2020 Guillemot Corporation S.A. All rights reserved. Thrustmaster® is a registered trademark of Guillemot Corporation S.A. All other trademarks and brand names are hereby acknowledged and are the property of their respective owners. Illustrations not binding. Contents, designs and specifications are subject to change without notice and may vary from one country to another.

BATTLEFIELD™ 2042

PRENOTA SUBITO PER RICEVERE*

SFONDO SCHEDA GIOCATORE **SBARCO** E PIASTRINA **VECCHIA GUARDIA**

MR. CHOMPI
PORTAFORTUNA ARMA EPICO

BAKU ACB-90
COLTELLO EPICO DA CORPO A CORPO

ESCLUSIVA ONGAME NETWORK*

PRENOTA SUBITO PER OTTENERE LA SACCA MILITARE IN OMAGGIO

* offerta valida esclusivamente per le prenotazioni - salvo esaurimento scorte promozionali

DICE™ Electronic Arts

© 2021 Electronic Arts Inc.
Questa offerta ha finalità esclusivamente promozionali e non ha alcun valore monetario. L'offerta scade il 22 ottobre 2021. Valida solo per i nuovi acquisti di "Battlefield 2042" ("prodotto"). Offerta valida solo su www.origin.com o presso i rivenditori online partecipanti. L'offerta non può essere sostituita, scambiata, venduta o rimborsata in denaro o altri beni o servizi. non può essere combinata con altre offerte promozionali o sconti, se non previa espressa autorizzazione di EA; non può essere combinata con una qualsiasi carta prepagata riscattabile per il contenuto applicabile. Offerta non valida ove proibita o limitata dalla legge. Per giocare e accedere alle funzionalità online potrebbero essere richiesti una connessione a internet, un account EA, l'accettazione dell'accordo con l'utente di ea (terms.ea.com/it), la registrazione con il codice monouso del prodotto e un account per la relativa piattaforma. Si applica la politica sulla privacy e sui cookie di ea (privacy.ea.com/it). L'età potrebbe variare, consultare https://o.ea.com/ea/child-access-it e l'account per la relativa piattaforma per i dettagli. Gli aggiornamenti obbligatori dei contenuti possono essere scaricati automaticamente, richiedere uno spazio di memorizzazione aggiuntivo, essere soggetti a costi per l'uso della larghezza di banda, e richiedere un acquisto aggiuntivo per accedere. EA si riserva la facoltà di interrompere la fruibilità delle funzioni online dopo un preavviso di 30 giorni pubblicato all'indirizzo www.ea.com/it-it/service-updates. Consulta i dettagli del prodotto finale alla pagina www.ea.com/it-it/legal, se e quando disponibili. Include acquisti all'interno del gioco.